

Penerapan Color Grading dalam Merepresentasikan Emosional Kesedihan pada Karakter Banu dalam Film “Side”

Muhammad Fauzan Abdillah¹, Triadi Sya’dian²

(Program Studi Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama, Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6.5 No. 3-A Tj. Mulia, Kota Medan, 20241, Indonesia).

E-mail mr.fauzanabdillah@gmail.com

* syadian@unimed.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.3687>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 24 Nov 2025

Revised: 05 Dec 2025

Accepted: 25 Dec 2025

Kata Kunci:

Pengaturan Warna,
Emosi, Psikologi Warna

Keywords:

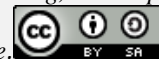
Color Grading,
Emotional, Color
Psychology.



ABSTRACT

Film “Side” merupakan karya film fiksi pendek yang mengangkat tema psikologis dengan menyoroti isu perundungan (bullying) yang berdampak pada kondisi mental remaja. Cerita berpusat pada tokoh Banu, seorang siswa pendiam dengan kepribadian ganda yang terus-menerus menjadi korban perundungan hingga konflik batin yang dialaminya berujung pada peristiwa tragis. Dari segi visual, film ini menggunakan penerapan teknik color grading dengan dominasi warna biru tua untuk merepresentasikan suasana kesedihan, keterasingan, dan tekanan psikologis yang dialami karakter utama. Pemilihan alur mundur atau flashback yang digunakan untuk menghadirkan kejutan di akhir cerita sekaligus membantu penonton memahami latar peristiwa secara lebih mendalam. Proses kreatif melibatkan riset visual, perencanaan teknis, serta eksplorasi psikologi warna sehingga menghasilkan pengalaman menonton yang penuh ketegangan

Abstract “Side” is a short fiction film that raises psychological themes by highlighting the issue of bullying that impacts the mental wellbeing of teenagers. The story centers around the character Banu, a quiet student with a dual personality who constantly becomes a victim of bullying, leading to an inner conflict that culminates in a tragic event. Visually, the film employs color grading techniques with a dominance of dark blue to represent feelings of sadness, isolation, and psychological pressure experienced by the main character. The use of a non-linear narrative or flashbacks adds a surprise at the end of the story while also helping the audience understand the background of events more deeply. The creative process involves visual research, technical planning, and exploration of color psychology, resulting in a tense viewing experience.



This is an open access article under the CC–BY–SA license.

How to Cite: Muhammad Fauzan Abdillah et al (2025). PENERAPAN COLOR GRADING DALAM MEREPRERENTASIKAN EMOSIONAL KESEDIHAN PADA KARAKTER BANU DALAM FILM “SIDE” <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.3687>

PENDAHULUAN

Film merupakan bentuk dan media komunikasi yang memiliki pengaruh besar terhadap budaya, hiburan, dan masyarakat. Sejak awal abad ke-20, industri film berkembang pesat dan menjadi sarana penting dalam menyampaikan pesan, cerita, serta gagasan kepada khalayak luas. Film memiliki perspektif yang beragam sebagian orang melihatnya sebagai hiburan semata, sementara yang lain menilai film sebagai sumber pembelajaran dan refleksi sosial (Sobur, 2006). Dalam praktiknya, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium untuk menggambarkan kondisi emosional dan psikologis manusia melalui unsur sinematik, salah satunya adalah *color grading*.

Color grading merupakan tahapan penting dalam pascaproduksi yang berfungsi untuk menyelaraskan dan mengubah tampilan visual agar sesuai dengan konsep dan visi film yang diinginkan sutradara (Junaidi, 2023). Selain itu, penerapan *color grading* dapat memanfaatkan psikologi warna

sebagai sarana komunikasi non-verbal untuk memperkuat suasana dan makna emosional dalam setiap adegan. Warna mampu membentuk komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan pesan secara instan dan bermakna (Thejahanjaya, 2022). Warna biru didefinisikan sebagai simbol ekspresi artistic yang berkaitan dengan sifat melankolis, sementara warna merah menandakan gairah dan agresivitas, serta warna hijau melambangkan ketenangan dan rasa aman (Mahnke, 1996:45). Selain itu, warna biru sebagai salah satu warna sinematik yang paling serbaguna karena mampu membangkitkan kesedihan, ketenangan, dan suasana reflektif (Lewis, 2025).

Dalam menciptakan film “*Side*” yang bergenre drama *thiller*, konsep ini diterapkan untuk mengisahkan Banu seorang siswa pendiam dengan kepribadian ganda yang menjadi korban perundungan (*bullying*). Tekanan psikologis akibat perlakuan buruk dari teman-temannya menimbulkan kesedihan mendalam dan rasa keterasingan yang divisualisasikan melalui dominasi warna biru tua. Pemilihan warna ini bertujuan untuk merepresentasikan kondisi emosional dan psikologis Banu yang terjebak dalam kesepian dan penderitaan batin.

Secara khusus, *color grading* biru tua diterapkan pada beberapa adegan yang menampilkan kesedihan karakter utama, seperti pada saat *scene* 4 Banu mengalami perundungan di lorong sekolah, *scene* 12 saat Banu disalahkan oleh guru meskipun menjadi korban, *scene* 13 ketika makanannya Banu dirusak oleh teman-teman sekelasnya, *scene* 15 Banu mengalami hinaan ketika sedang makan sendirian lalu makanannya di ambil oleh teman-temannya, dan terakhir *scene* 24 pada saat adegan gudang sekolah yang menjadi puncak tekanan emosionalnya. Melalui penerapan *color grading* ini, film “*Side*” berhasil memvisualisasikan suasana kesedihan dan keterasingan karakter utama Banu secara mendalam, sekaligus memperkuat pesan psikologis yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada penonton.

METODE

Metode penciptaan adalah serangkaian langkah atau pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan karya seni, ide, atau inovasi dalam berbagai bidang, seperti film, berikut adalah metode penciptaan film “*Side*”:

Persiapan

Pada tahap ini video editor memulai proses dengan memahami naskah dan konsep visual dari sutradara, khususnya pada *scene* karakter Banu yang ingin diwujudkan menggunakan warna biru. Penulis sekaligus editor mengumpulkan referensi visual, serta menyusun jadwal kerja pascaproduksi, dan juga berdiskusi dengan *Director of Photography* (DOP) untuk memahami kondisi pencahayaan yang akan memengaruhi proses editing *color grading*.

Elaborasi

Pada tahap elaborasi, editor mulai memilih dan menyusun urutan adegan. Adegan yang menampilkan momen sedih ditandai untuk dalam penggunaan warna biru. Kemudian, akan dilakukan uji coba awal menggunakan berbagai nuansa biru, seperti biru dingin, gelap, atau warna yang kurang terang, untuk melihat warna biru apa yang paling cocok dengan film “*Side*”.

Sintesis

Pada tahap sintesis ini memastikan bahwa penonton dapat merasakan kesedihan yang diderita Banu melalui suasana visual. Setelah itu hasil dari percobaan warna biru tua tersebut disesuaikan dengan cerita dari karakter Banu sepanjang film. Selanjutnya editor menyusun strategi transisi warna antar *scene* agar tetap konsisten tetapi tetap dinamis sesuai alur cerita yang ada pada film “*Side*”.

Realisasi

Pada tahap realisasi, editor melakukan *color grading* menyeluruh dengan fokus pada *scene* yang memiliki muatan emosional. Proses ini dimulai dari *color correction* dasar seperti perbaikan *white balance*, kontras, dan *exposure* agar semua gambar konsisten. Setelah itu, dilakukan gradasi warna biru tua yang sudah disesuaikan dengan konsep film “*Side*” untuk menegaskan suasana sedih dan keterasingan karakter utama. Dalam penerapannya, editor tetap menjaga agar *grading* tidak merusak elemen visual lain, seperti pencahayaan atau warna kulit. Oleh karena itu, alat bantu seperti *color wheels* dan *curves* digunakan untuk memastikan nuansa biru hadir secara konsisten namun tetap terlihat natural. Hasil akhirnya adalah tampilan visual yang emosional tetapi tidak kehilangan realisme.

Penyelesaian

Pada tahap terakhir penyelesaian ini melibatkan *review* dan evaluasi bersama anggota tim lain. Editor melakukan revisi warna jika ditemukan warna yang tidak konsisten. Dan setelah hasil akhir disetujui, dilakukan proses *rendering* sesuai format. Editor memastikan bahwa *color grading* warna biru tua bisa menjadi bahasa visual untuk merepresentasikan kesedihan karakter Banu secara efektif, kemudian melakukan pengecekan terhadap konsistensi warna. Apabila ditemukan perbedaan *tone* atau warna yang tidak seragam, maka dilakukan revisi agar visual tetap terjaga. Proses ini sangat penting karena kontinuitas warna menentukan apakah penonton dapat merasakan emosi yang konsisten sepanjang film "Side".

Dengan kelima tahap ini, metode penciptaan film "Side" diharapkan dapat menghasilkan visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan pesan, emosi dan psikologis yang kuat kepada penonton.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film "Side" merupakan karya fiksi pendek bergenre drama *thriller* mengangkat tema psikologis dengan nuansa tegang dan emosional. Film ini disutradarai oleh Pratiwi, seorang mahasiswi semester akhir, dan naskah yang ditulis oleh M. Fajar Aditya. Proses produksi dilaksanakan pada pertengahan tahun 2025 dengan melibatkan tim kreatif. Ide cerita bermula dari keresahan terhadap fenomena *bullying* dan *cyberbullying* yang marak terjadi di lingkungan sekitar, baik di dunia nyata dan ruang digital yang sering diabaikan namun memiliki dampak psikologis yang serius bagi korban, mulai dari rasa takut, kehilangan kepercayaan diri, hingga trauma berkepanjangan.

Bercerita tentang seorang siswa bernama Banu yang memiliki kepribadian ganda dan kerap kali menjadi korban perundungan dari teman-teman nakal di kelasnya. Perlakuan kasar, mulai dari ejekan yang dianggap sepele hingga tindakan yang sudah melewati batas wajar. Sampai akhirnya, serangkaian kejadian tak diinginkan terjadi dan berubah menjadi petaka bagi para siswa yang telah melakukan perundungan terhadapnya. Penggunaan alur mundur (*flashback*) dibuat untuk membangun rasa penasaran penonton dan memberikan kejutan di akhir cerita, seklaigus memperdalam pemahaman terhadap latar belakang peristiwa dan kondisi emosional karakter utama.

Penulis sebagai editor menggunakan *color grading* sebagai elemen yang mendukung narasi dengan menggunakan warna biru tua sebagai warna utama pada saat karakter utama memiliki emosional kesedihan, penggunaan warna biru tua ini dalam film "Side" diterapkan pada adegan-adegan yang merepresentasikan beban batin dan keterpurukan karakter utama, sehingga penonton dapat merasakan emosinya secara lebih mendalam. Penerapan *color grading* ini tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual, tetapi juga sebagai bahasa sinematik yang menyampaikan pesan non-verbal.

Pada *scene* 4 yang berlatar di lorong sekolah, Banu berjalan dengan rapi mengenakan seragam lengkap sebelum tiba-tiba di labrak oleh Andre, Bima, Chikal dan Lina hingga terjatuh. Keempatnya menertawakan serta mempermainkan topi Banu dengan melempar-lemparkannya. Meskipun Silvi datang untuk membela, Banu hanya dapat mengucapkan terima kasih dengan nada lemah setelah mereka pergi. Secara visual, adegan ini didominasi oleh *color grading* biru tua yang menciptakan nuansa kesedihan dan keterasingan, pencahayaan dingin, *tone* cenderung gelap, *framing* mengikuti gerakan seklaigus menimbulkan rasa tertekan, panik dan kesedihan mendalam yang dialami karakter utama. Untuk memulai *color grading* diperlukan *adjustment layer* pada *timeline*, lalu masuk ke *effect control* dan pilih *lumetri color*, seret efek *lumetri color* kedalam *timeline* dan masuk ke *effect controls* setelah itu pilih *SLOG-2 to Rec.709*.

Dan kemudian memasuki proses *color correction* pada film "Side" dengan mengatur beberapa aspek seperti pada gambar 11 dimana shadow diatur ke -32.8, contrast ke 32.5,

Gambar 10. *Project adobe premiere film "Side" Scene 4 (1)*

(Sumber : Muhammad Fauzan Abdillah, 2025)



Gambar 11. *Project adobe premiere film "Side" Scene 4 (2)*

(Sumber : Muhammad Fauzan Abdillah, 2025)

highlight ke -11.2, dan whites ke -8.1 Dan masuk ke *Color & Wheels* terlihat *shadows* sedikit



Gambar 12. *Project adobe premiere film "Side" Scene 4 (3)*

(Sumber : Muhammad Fauzan Abdillah, 2025)

lebih ke warna biru dan *midtones* serta *highlights* tidak berubah.

SIMPULAN

Dari proses produksi film "Side", khususnya pada penerapan teknik pencahayaan *Low Key* dan *High Contrast* serta *framing Medium Shot* dan *Extreme Close-Up*, bisa disimpulkan bahwa semua elemen ini punya peran besar dalam membangun suasana cerita. Pencahayaan *Low Key* dan *High Contrast* berhasil menciptakan nuansa gelap, dramatis, dan penuh ketegangan, yang sangat mendukung tema psikologis dan mencekam dari film ini. Teknik ini juga membuat tiap karakter, baik utama maupun pendukung, terlihat lebih hidup dan emosinya terasa kuat di layar.

Sementara itu, penggunaan *Medium Shot* dan *Extreme Close-Up* terbukti efektif untuk menjaga fokus penonton. *Medium Shot* membantu memperlihatkan gerakan dan interaksi antar karakter tanpa kehilangan konteks ruang, sedangkan *Extreme Close-Up* mampu menangkap detail ekspresi wajah yang memperdalam emosi adegan. Kombinasi keduanya membuat penonton tidak hanya "melihat" cerita, tapi juga ikut merasakan tekanan, rasa takut, dan konflik yang dialami tokoh-tokohnya. Secara keseluruhan, perpaduan antara pencahayaan dan *framing* ini membuat alur film terasa lebih intens dan mampu menyampaikan pesan cerita secara visual dengan kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, karena penulis mampu menyelesaikan jurnal ini. Selain itu, penulis juga mau mengucapkan terima kasih juga kepada semua pihak yang terlibat

dan turut berkontribusi dalam penelitian ini, terima kasih juga kepada Universitas Potensi Utama, terutama dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan dengan sabar membimbing penulis, keluarga, sahabat yang selalu memberikan dukungan. Penulis berharap jurnal ini agar menjadi manfaat dan menjadi refrensi bagi penulis lainnya.

REFERENSI

- Fakhrudin, Muhammad Yanuar. "Skripsi Peran Editor Dalam Membangun Suasana Film Gangguan Mental Skizophrenia Pada Film Pendek "BERISIK"." (2023).
- Hasib, M. (2019). *The Night Comes for Us: Banjir Darah Manusia*. Amanat.id. Diakses pada 24 Januari 2025
- Herlianto, Evan Dwiputra. "Penggunaan Warna Sebagai Representasi Aspek Dualitas Karakter Suryani & Rama Dalam Film Penyalin Cahaya (2022)." *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology* 2.1 (2023): 12-23.
- Herin, A. (2012). *Design elements, Color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design*
- Kurniawan, F. A. (2021, Februari 1). *Pentingnya Pemilihan Warna dalam Film*. PRODI KPI IPMAFA
- Narimo, J. (2023, 10 Juni). *Mengenal Color Grading dalam Editing Video*. Festival Literasinema.
- Putra, Fachreza Aditya, and Triadi Sya'dian. "Penerapan Teknik Color Grading Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film "Hari Yang Tadi"." *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology* (2024): 1-16.
- ProGrade Digital. (2023, September 28). *Mastering the Art of Cinematic Storytelling: The Role of Color Grading in Videography*. ProGrade Digital.
- Narimo, J. (2023, 10 Juni). *Mengenal Color Grading dalam Editing Video*. Festival Literasinema. Diakses 15 Agustus 2025.
- ProGrade Digital. (2023, 28 September). *Mastering the Art of Cinematic Storytelling: The Role of Color Grading in Videography*. ProGrade Digital. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://progradedigital.com/mastering-the-art-of-cinematic-storytelling-color-grading>
- Thejahanjaya, D. (2022). *Psikologi Warna: Makna dan Pengaruh Warna terhadap Emosi dan Persepsi Visual*. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://thejahanjaya.com/psikologi-warna>
- Lewis, M. (2025). *Color Psychology in Film: How Directors Use Color to Tell Stories*. Color Psychology Institute. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://colorpsychology.org/film-color-psychology>
- Kalmus, H. (1935). *The Influence of Color on the Human Mind*. *Journal of Applied Psychology*, 19(2), 142–149. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://doi.org/10.1037/h0075178>
- Fakhrudin, M., & Yanuar, M. (2023). *Peran Editor dalam Membangun Suasana Film Gangguan Mental Skizofrenia pada Film Pendek "Berisik"*. *Jurnal Film dan Televisi*, 5(2), 45–58. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://jurnalfilmtelevi.ac.id/berisik>
- Putra, F. A., & Sya'dian, T. (2024). *Penerapan Teknik Color Grading untuk Menunjukkan Perubahan Suasana dalam Penciptaan Film "Hari Yang Tadi"*. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 3(1), 1–16. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://jafatagatech.id/colorgrading-hariygtadi>
- Biryukova, A. O., et al. (2019). *Color Grading as a Cinematic Language: Emotional Impact and Narrative Support*. *International Journal of Media Arts*, 7(3), 55–69. Diakses 15 Agustus 2025 dari: <https://doi.org/10.3390/mediaarts7030055>